

**PEMBUATAN ASSET PADA VIDEO GEMPA BUMI PADA CV  
PARAMA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

**Farhan Dwiki Noercahyo**

**18.82.0302**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

**PEMBUATAN ASSET PADA VIDEO GEMPA BUMI PADA CV  
PARAMA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

**Farhan Dwiki Noercahyo**

**18.82.0302**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN ASSET PADA VIDEO GEMPA BUMI PADA CV  
PARAMA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Farhan Dwiki Noercahyo**

**18.82.0302**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 7 September 2022

**Dosen Pembimbing,**

**Dhimas Adi Satria, M.Kom**  
**NIK.190302427**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN ASSET PADA VIDEO GEMPA BUMI PADA CV PARAMA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Farhan Dwiki Noercahyo**

**18.82.0302**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 September 2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Haryoko, S.Kom, M.Cs**  
**NIK. 190302286**

**Rizky, M.Kom**  
**NIK. 190302311**

**Dhimas Adi Satria, S.Kom, M.Kom**  
**NIK. 190302427**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 10 November 2016

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
**NIK. 190302096**

## PERNYATAAN

### PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 8 September 2022



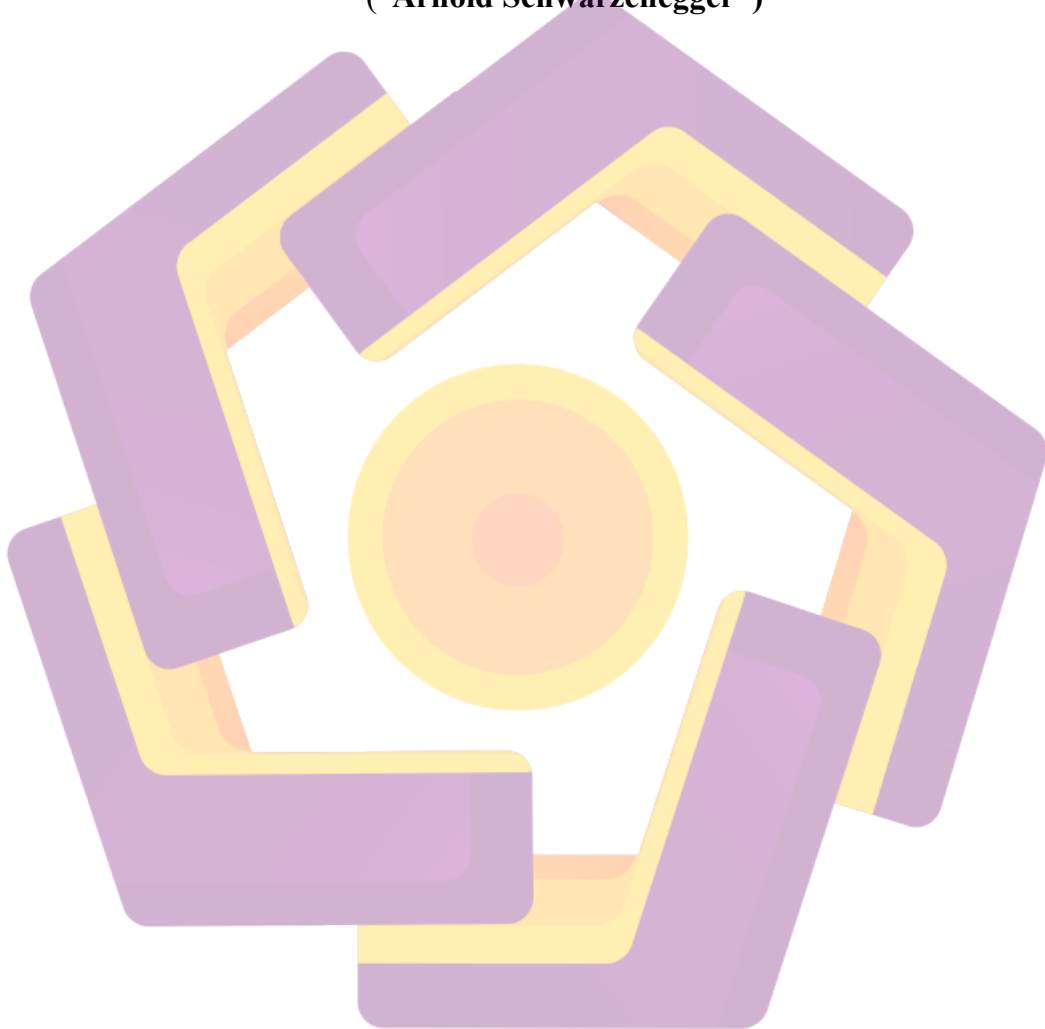
Farhan Dwiki Noercahyo

18.82.0302

## **MOTTO**

*“Strength does not come from winning. Your struggles develop your strengths.  
When you go through hardships and decide not to surrender, that is strength.”*

**(“Arnold Schwarzenegger”)**



## PERSEMBAHAN

Pertama-tama dengan rasa syukur kepada kehadiran Allah SWT. terselesaikannya Skripsi ini dengan baik dan lancar.

1. Allah SWT karena atas izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga padaNya sebagai penguasa alam yang mengabulkan segala do'a.
2. Kepada Orangtuaku dan terkhusus bapak dan ibu yang telah mendoakan. Terima kasih atas dukunganya.
3. Dosen pembimbing Bapak Dhimas Adi Satria, M.Kom. atas bimbingan dan saran beliau sehingga pengerjaan skripsi ini selesai.
4. Kepada CV Parama yang telah memberikan izin serta data yang bisa saya pakai untuk pengerjaan skripsi ini sampai selesai.
5. Para dosen pengampuh mata kuliah yang saya temui dan telah memberikan ilmu yang bermanfaat.
6. Mahasiswa kelas 18-SITI-02 yang telah Bersama-sama membuka wawasan saya tentang dunia 2D Animasi

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang selaluelimpahkan rahmat, taufiq serta hidayah-Nya, sehingga pada kesempatan kaliini penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pembuatan Asset pada Video Pembelajaran Gempa Bumi pada CV Parama” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di Universitas Amikom Yogyakarta.

Seiring dengan penyelesaian skripsi ini, penulis menyadari dalam penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari peran berbagai pihak yang telah membantumemberikan arahan, bimbingan dan dukungan penuh. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku rektor Univeritas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M. Kom. Sebagai selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Dhimas Adi Satria, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan motivasi dan bimbingan dalam membantu menyelesaikan skripsi ini sehingga dapat tersusun dengan baik.
5. Supervisor dan seluruh Staff dari CV Parama yang sudah membantu yang sudah membantu mengisi kuisisioner dalam memberikan data-data selama penelitian ini berlangsung.



6. Kepada kedua orang tua, saudara dan keluarga yang telah memberikan penulis motivasi dan dukungan penuh.
7. Teman-teman jurusan Teknologi Informasi Angkatan 2018 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
8. Semua pihak yang telah membantu untuk menyelesaikan skripsi ini baik yang membantu secara jauh dan langsung. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kelayakan skripsi ini.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritikataupun saran yang dapat membangun. Akhir kata penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang sudah terlibat dalam penyusunan skripsi ini.

Yogyakarta, 8 September 2022



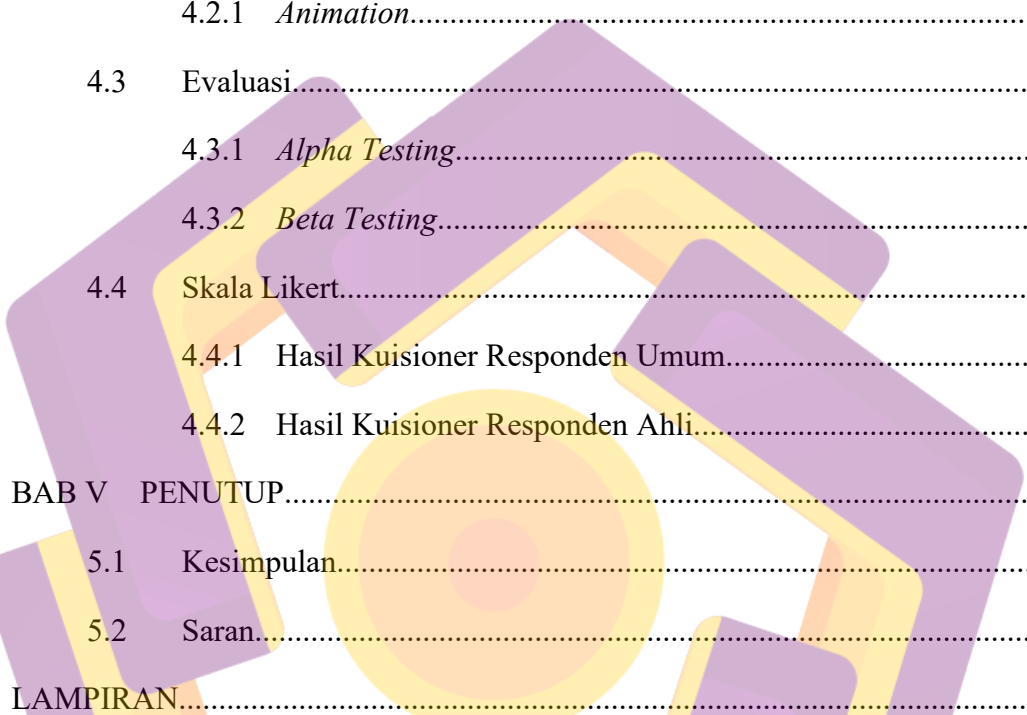
(Farhan Dwiki Noercahyo)

## DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i> .....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Metode Perancangan.....	4
1.6.3 Metode Analisis.....	4

1.6.4	Metode Pengujian.....	4
1.7	Sistematika Penelitian.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....		6
2.1	Kajian Pustaka.....	6
2.2	Konsep Dasar Teori.....	8
2.2.1	Pengertian Multimedia.....	8
2.2.2	Jenis-Jenis Multimedia.....	9
2.2.3	Elemen Multimedia.....	10
2.3	Konsep Dasar Video.....	12
2.3.1	Pengertian Video.....	12
2.3.2	Tujuan Video.....	13
2.3.3	Jenis-Jenis Video.....	14
2.4	Konsep Dasar <i>Asset Design</i> .....	15
2.4.1	Pengertian <i>Asset Design</i> .....	15
2.4.2	<i>Software</i> .....	15
2.4.3	Resolusi dan Ukuran Desain <i>Background</i> .....	16
2.4.4	Elemen Desain.....	17
2.4.5	<i>Value</i> dan <i>Point of Interest</i> .....	20
2.4.6	<i>Desain Background</i> dan <i>Asset</i> .....	21
2.4.7	Aliran Desain <i>Background</i> .....	23
2.5	Analisis.....	24
2.5.1	Analisis kebutuhan.....	24
2.6	Proses Produksi.....	25
2.6.1	Pra Produksi.....	25
2.6.2	Produksi.....	26

2.7	Evaluasi.....	28
2.7.1	<i>Alpha Testing</i> .....	28
2.7.2	Skala Likert.....	28
2.7.3	Rumus Skala Likert.....	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		30
3.1	Gambaran Umum.....	30
3.2	Alur Penelitian.....	30
3.3	Analisis Kebutuhan.....	31
3.4	Kebutuhan Fungsional.....	31
3.5	Kebutuhan Non Fungsional.....	32
3.5.1	Kebutuhan <i>Hardware</i> .....	32
3.5.2	Kebutuhan <i>Software</i> .....	33
3.5.3	Kebutuhan <i>Brainware</i> .....	33
3.6	Aspek Perancangan Produksi.....	33
3.6.1	Aspek Kreatif.....	33
3.6.2	Aspek Teknis.....	34
3.7	Pengumpulan Data.....	35
3.7.1	Referensi.....	35
3.7.2	Wawancara.....	36
3.8	Pra Produksi.....	37
3.8.1	Naskah.....	37
3.8.2	<i>Asset Design</i> .....	37
3.8.3	<i>Background</i> .....	38
3.8.4	<i>Storyboard</i> .....	39



BAB IV	PEMBAHASAN.....	41
4.1	Produksi.....	41
4.1.1	<i>Asset</i> .....	41
4.2	Pasca Produksi.....	48
4.2.1	<i>Animation</i> .....	48
4.3	Evaluasi.....	55
4.3.1	<i>Alpha Testing</i> .....	56
4.3.2	<i>Beta Testing</i> .....	57
4.4	Skala Likert.....	61
4.4.1	Hasil Kuisisioner Responden Umum.....	61
4.4.2	Hasil Kuisisioner Responden Ahli.....	63
BAB V	PENUTUP.....	65
5.1	Kesimpulan.....	65
5.2	Saran.....	65
LAMPIRAN	.....	70

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbedaan Penelitian .....	7
Tabel 2. 2 Elemen Desain .....	17
Tabel 2. 3 Skala Likert .....	29
Tabel 2. 4 Presentase Jumlah Nilai .....	29
Tabel 3. 1 Kebutuhan Hardware .....	32
Tabel 3. 2 Kebutuhan Software .....	33
Tabel 3. 3 Kebutuhan Brainware .....	33
Tabel 3. 4 <i>Storyboard</i> .....	39
Tabel 4. 1 Evaluasi Kebutuhan Informasi .....	56
Tabel 4. 2 Nilai Aspek Informasi .....	58
Tabel 4. 3 Nilai Aspek Teknis .....	59
Tabel 4. 4 Hasil Nilai .....	61
Tabel 4. 5 Nilai Presentase .....	61
Tabel 4. 6 Pengelompokan Nilai Aspek Informasi .....	62
Tabel 4. 7 Pengelompokan Nilai Aspek Teknis .....	63

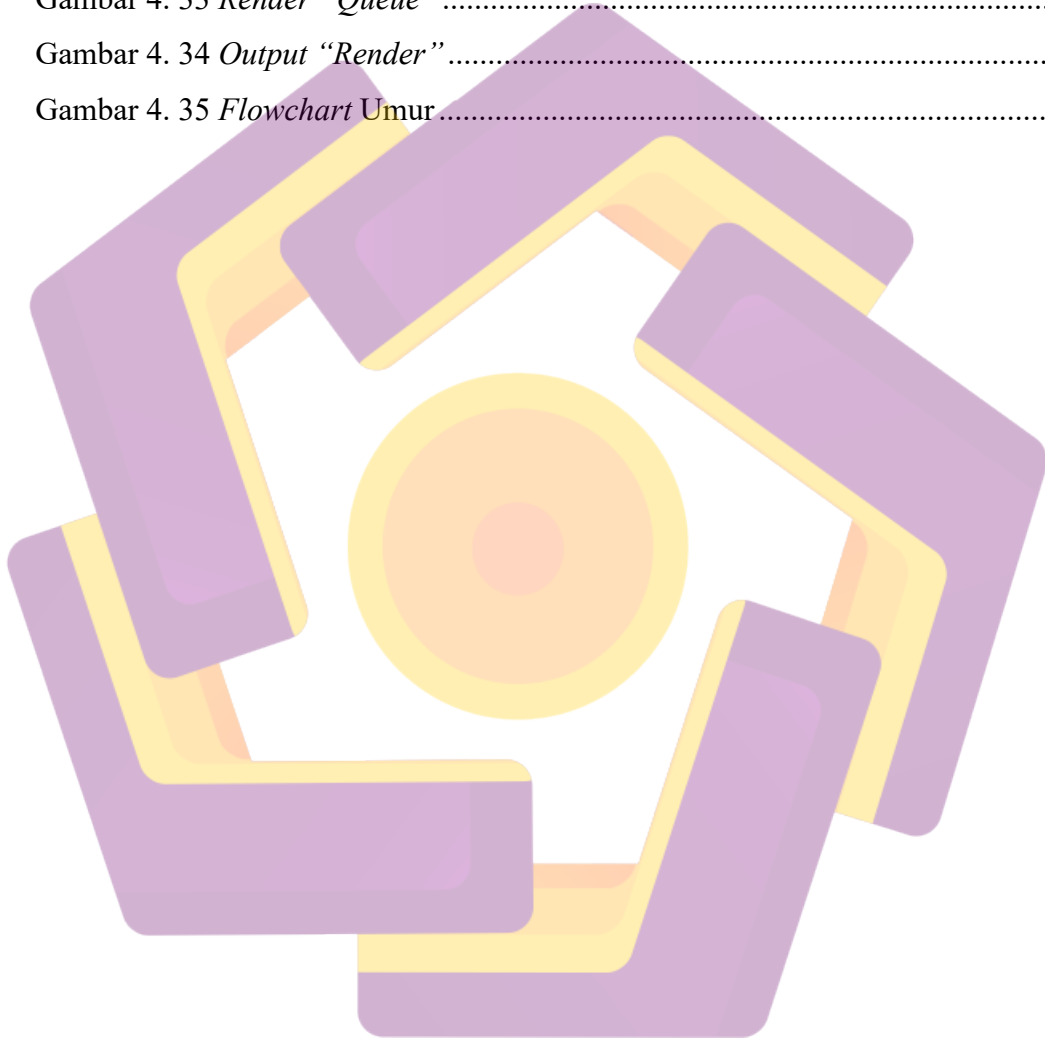
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Text</i> .....	10
Gambar 2. 2 <i>Image</i> .....	10
Gambar 2. 3 <i>Audio</i> .....	11
Gambar 2. 4 <i>Video</i> .....	11
Gambar 2. 5 <i>Animation</i> .....	12
Gambar 2. 6 <i>Virtual Reality</i> .....	12
Gambar 2. 7 <i>Software</i> .....	16
Gambar 2. 8 Resolusi dan Ukuran Desain <i>Background</i> .....	16
Gambar 2. 9 <i>Garis</i> .....	17
Gambar 2. 10 <i>Bentuk (Shape)</i> .....	17
Gambar 2. 11 <i>Texture</i> .....	18
Gambar 2. 12 <i>Ruang Kosong</i> .....	19
Gambar 2. 13 <i>Ukuran</i> .....	19
Gambar 2. 14 <i>Warna</i> .....	20
Gambar 2. 15 <i>Value</i> .....	20
Gambar 2. 16 <i>Point of Interest</i> .....	21
Gambar 2. 17 <i>Asset Desain Paper and Board</i> .....	21
Gambar 2. 18 <i>Asset Desain Tanaman</i> .....	22
Gambar 2. 19 <i>Asset Desain Furniture</i> .....	22
Gambar 2. 20 <i>Flat Design</i> .....	23
Gambar 2. 21 <i>Lineart Design</i> .....	24
Gambar 2. 22 <i>Script</i> .....	26
Gambar 2. 23 <i>Storyboard</i> .....	26
Gambar 2. 24 <i>Asset 2D</i> .....	27
Gambar 2. 25 <i>Animasi</i> .....	28
Gambar 3. 1 <i>Alur Penelitian</i> .....	31
Gambar 3. 2 <i>Animasi Motion graphic “Mengenal Gempa Bumi Modul-4”</i> .....	35
Gambar 3. 3 <i>Video ”Jenis-Jenis Gempa Bumi”</i> .....	36
Gambar 3. 4 <i>Wawancara Online Google Meet</i> .....	36

Gambar 3. 5 Naskah Video Gempa Bumi.....	37
Gambar 3. 6 <i>Asset Design</i> “Gunung”.....	37
Gambar 3. 7 <i>Asset Design</i> “Rumah”.....	38
Gambar 3. 8 <i>Asset Background</i> .....	38
Gambar 4. 1 <i>New Canvas</i> .....	41
Gambar 4. 2 Canvas Kosong.....	42
Gambar 4. 3 <i>Pen Tool</i> .....	42
Gambar 4. 4 <i>Anchor Point</i> yang Akan Disambung.....	43
Gambar 4. 5 <i>Base Color</i> .....	43
Gambar 4. 6 <i>Pallette Color</i> 3DA523.....	44
Gambar 4. 7 <i>Pallette Color</i> 3DA573.....	44
Gambar 4. 8 <i>Value</i> pada <i>Asset</i> .....	44
Gambar 4. 9 <i>Pallette Color</i> 3DA573.....	45
Gambar 4. 10 <i>Pallette Color</i> 3DA573.....	45
Gambar 4. 11 Objek yang Sudah Diselect.....	46
Gambar 4. 12 Menu Objek yang Akan Digroup.....	46
Gambar 4. 13 <i>Group</i> pada Menu <i>Layer</i> .....	47
Gambar 4. 14 <i>Rectangle Tool</i> .....	47
Gambar 4. 15 <i>Background</i> .....	48
Gambar 4. 16 Menu <i>Save</i> .....	48
Gambar 4. 17 <i>Composition</i> .....	49
Gambar 4. 18 <i>Resolution Settings</i> .....	49
Gambar 4. 19 <i>Pen Tool Shape</i> .....	50
Gambar 4. 20 <i>Pen Tool Shape</i> .....	50
Gambar 4. 21 <i>Layer</i> .....	50
Gambar 4. 22 <i>Pre-Compose</i> .....	51
Gambar 4. 23 <i>File Import</i> .....	51
Gambar 4. 24 <i>Footage</i> .....	52
Gambar 4. 25 <i>Asset</i> di <i>Import</i> .....	52
Gambar 4. 26 <i>Keyframe</i> “ <i>Position</i> ”.....	52
Gambar 4. 27 <i>Keyframe</i> “ <i>Wiggle</i> ”.....	53

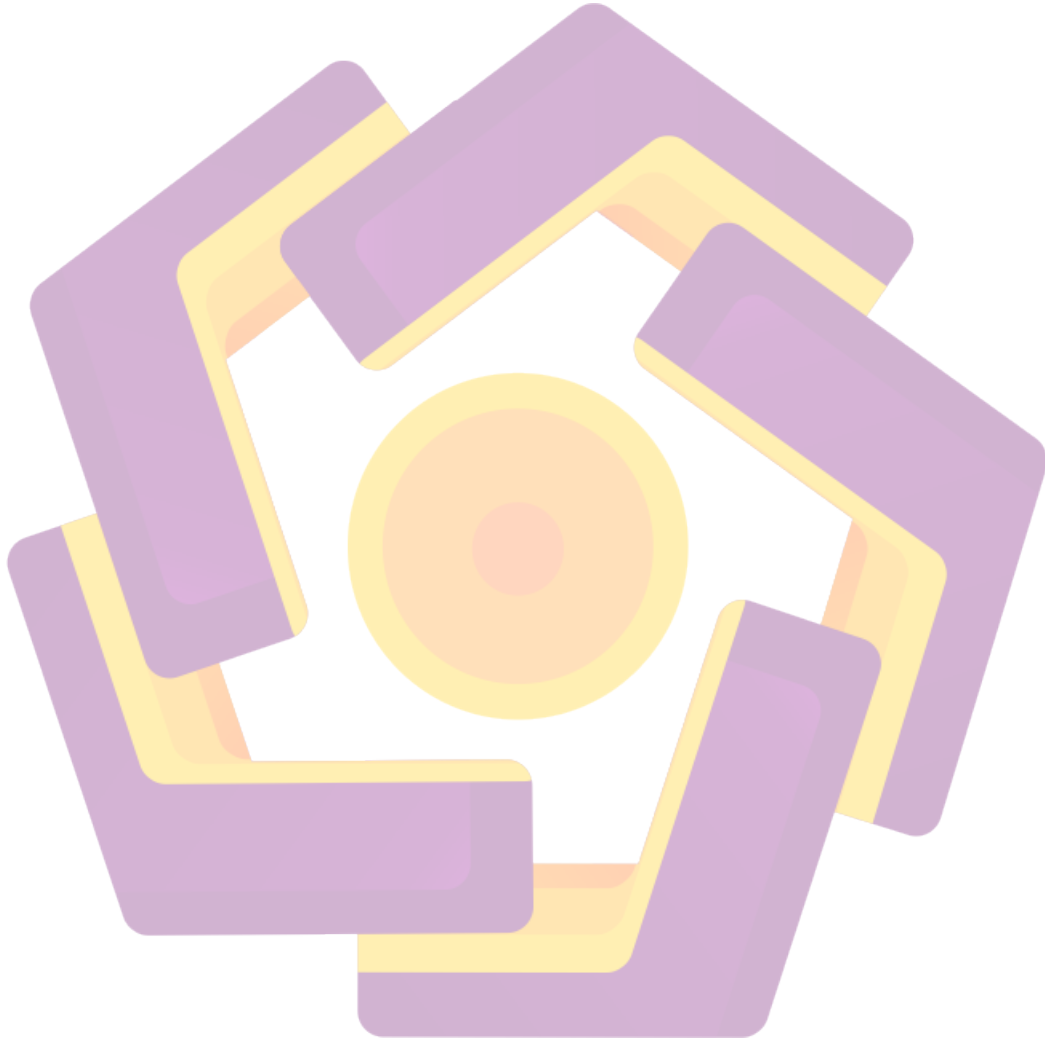


Gambar 4. 28 <i>Composition “Solid”</i> .....	53
Gambar 4. 29 <i>Solid Settings</i> .....	53
Gambar 4. 30 <i>Keyframe “Wave”</i> .....	54
Gambar 4. 31 <i>Gelombang “Wave”</i> .....	54
Gambar 4. 32 <i>Text Character</i> .....	54
Gambar 4. 33 <i>Render “Queue”</i> .....	55
Gambar 4. 34 <i>Output “Render”</i> .....	55
Gambar 4. 35 <i>Flowchart Umur</i> .....	62



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Persuratan.....	70
Lampiran 2. Naskah.....	71
Lampiran 3. Sketsa.....	77



## INTISARI

Video pembelajaran ini membahas tentang gempa bumi dari CV Parama. Gempa bumi adalah pelepasan atau pergerakan lempeng bumi secara tiba-tiba yang menciptakan gelombang seismik ke permukaan bumi. Video pembelajaran untuk memberikan informasi dan pembelajaran bagaimana proses gempa bumi dan menjelaskan berbagai macam-macam gempa sampai dampak-dampak langsung dari gempa bumi itu terjadi melalui video pembelajaran ini. Video pembelajaran ini menggunakan teknik *motion graphic*. Proses pembuatan Video *motion graphic* tidak terlepas dari proses pembuatan asset.

Dalam proses ini melibatkan pembuatan asset dalam video pembelajaran ini. Asset yang digunakan dalam video ini merupakan asset 2d. Asset merupakan bagian penting dari video pembelajaran ini untuk bagaimana cara memberikan gambaran dari video tersebut. Tujuan pembuatan asset adalah untuk mengetahui bagaimana proses pembuatan asset yang akan digunakan dalam video pembelajaran ini.

Untuk assetnya terdiri dari karakter dan *background* atau environment dan asset harus menyesuaikan dari *storyboard* dan narasi dari *dubber*. Software yang digunakan menggunakan *software* Adobe Illustrator 2020 sebagai pembuatan asset dan Adobe After effects.

**Kata kunci :** 2D Asset, Motion Graphic, Gempa Bumi

## ***ABSTRACT***

*This learning video discusses earthquakes from CV Parama. An earthquake is a sudden release or movement of the earth's plates that creates seismic waves to the earth's surface. A learning video is to provide information and learn how to process earthquakes and explain various kinds of earthquakes. the direct impacts of the earthquake occurred through this learning video. This learning video uses motion graphic techniques. The process of making motion graphics videos cannot be separated from the process of creating assets.*

*This process involves creating assets in this learning video. The assets used in this video are 2d assets. Assets are an important part of this learning video for how to provide an overview of the video. The purpose of asset creation is to find out how the asset creation process will be. used in this instructional video.*

*The assets consist of characters and backgrounds or environments and assets must be adjusted from the storyboard and narration from the dubber. The software used uses Adobe Illustrator 2020 software as asset creation and Adobe After effects.*

**Keywords :** *2D Asset, Motion Graphic, Earthquake*